



Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif

VIDEO PEMETAAN: GAYA BARU AMALAN SENI VIDEO DI MALAYSIA

Abdul Rashid Bin Sowarni

N
6494
V53
A136
2011

Sarjana Muda Seni Gunaan dengan Kepujian
(Seni Halus)
2011



1000273625

VIDEO PEMETAAN: GAYA BARU AMALAN SENI VIDEO DI MALAYSIA

ABDUL RASHID BIN SOWARNI

Projek ini merupakan salah satu keperluan untuk
Ijazah Sarjana Muda Seni Gunaan dengan Kepujian
Seni Halus.

Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif
UNIVERSITI MALAYSIA SARAWAK

2011

UNIVERSITI MALAYSIA SARAWAK

BORANG PENGESAHAN STATUS TESIS/LAPORAN

JUDUL: VIDEO PEMETAAN: GAYA BARU AMALAN SENI VIDEO DI MALAYSIA

SESI PENGAJIAN: 2007/2008

Saya **ABDUL RASHID BIN SOWARNI**

mengaku membenarkan tesis/ Laporan * ini disimpan di Pusat Khidmat Maklumat Akademik, Universiti Malaysia Sarawak dengan syarat-syarat kegunaan seperti berikut:

1. Tesis/ Laporan adalah hakmilik Universiti Malaysia Sarawak
2. Pusat Khidmat Maklumat Akademik, Universiti Malaysia Sarawak dibenarkan membuat salinan untuk tujuan pengajian sahaja
3. Pusat Khidmat Maklumat Akademik, Universiti Malaysia Sarawak dibenarkan membuat pengdigitan untuk membangunkan Pangkalan Data Kandungan Tempatan
4. Pusat Khidmat Maklumat Akademik, Universiti Malaysia Sarawak dibenarkan membuat salinan tesis/ laporan ini sebagai bahan pertukaran antara institusi pengajian tinggi
5. *sila tandakan (√)

☐

SULIT

(mengandungi maklumat yang berdarjah keselamatan atau kepentingan seperti termaktub di dalam AKTA RAHSIA RASMI 1972)

☐

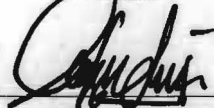
TERHAD

(mengandungi maklumat Terhad yang telah ditentukan oleh Organisasi/badan di mana penyelidikan dijalankan)

☒

TIDAK TERHAD

Disahkan



Tandatangan Penulis

Tarikh : 13/6/2011

Alamat Tetap:

No.35, Kg. Parit Jayus No. 4,
83400 Seri Medan,
Batu Pahat Johor.

Disahkan



Tandatangan Penyelia

Tarikh: 13.06.2011

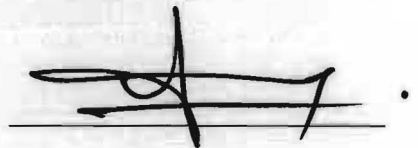
Catatan: *Tesis/ Laporan dimaksudkan sebagai tesis bagi Ijazah Doktor Falsafah, Sarjana Muda

*Jika Tesis/ Laporan SULIT atau TERHAD, sila lampirkan surat daripada pihak berkuasa/ organisasi berkenaan dengan menyatakan sekali sebab dan tempoh tesis/ laporan ini perlu dikelaskan sebagai SULIT atau TERHAD

PENGAKUAN

Projek bertajuk '**Video Pemetaan: Gaya Baru Amalan Seni Video Di Malaysia**' telah disediakan oleh **Abdul Rashid Bin Sowarni** dan telah diserahkan kepada Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif sebagai memenuhi syarat untuk Ijazah Sarjana Muda Seni Gunaan dengan Kepujian (**Seni Halus**).

Diterima untuk diperiksa oleh:



(En. Anuar Bin Ayob)

Tarikh:

13.06.2011

PENGESAHAN

Adalah ini diakui, saya **Abdul Rashid Bin Sowarni** disertai penulisan yang bertajuk **Video Pemetaan: Gaya Baru Amalan Seni Video Di Malaysia** sebagai sebahagian dari keperluan untuk Ijazah Sarjana Muda Seni Gunaan dan Kreatif dalam program **Seni Halus** diterima.

Disahkan oleh:

A handwritten signature in black ink, consisting of a series of loops and strokes, positioned above a horizontal line.

(Encik Anuar Ayob)

Penyelia

PENGHARGAAN

Bersyukur kehadiran Ilahi kerana dengan limpah dan kurniaNya, saya telah berjaya menyiapkan projek penyelidikan tahun akhir ini. Saya ingin mengucapkan setinggi penghargaan dan jutaan terima kasih terutamanya kepada penyelia saya iaitu Encik Anuar Ayob, dan tidak lupa juga kepada para pensyarah yang turut terlibat iaitu Prof. Madya Zulkalnain Zainal Abidin, Encik Awangko' Hamdan Awang Arshad, Encik Wan Jamarul Imran, Encik Hakimi Halim, tutor serta juruteknik Encik Syakir Muammar Marhas. Tidak lupa kepada ibu, Pn. Marmah Maujuk dan juga arwah bapa saya Allahyarham Hj. Sowarni Sumo yang telah memberi semangat dan sokongan yang tidak terhingga. Kepada rakan-rakan dan sesiapa sahaja yang terlibat secara langsung mahu pun tidak langsung dalam menjayakan projek tahun akhir saya. Tanpa mereka adalah mustahil bagi saya dapat menyiapkan seterusnya menghasilkan projek ini dengan jayanya. Segala dorongan dan sokongan seperti inilah yang menguatkan semangat saya untuk terus berjuang. Segala pengorbanan yang telah diberikan amatlah saya hargai. Akhir kata, setinggi penghargaan dan jutaan terima kasih sekali lagi diucapkan kepada semua yang terlibat dalam menjayakan penulisan dan projek ini.

ISI KANDUNGAN

Perkara	Muka Surat
Halaman Tajuk	i
Borang Pengesahan Status Pelajar	ii
Pengakuan Pelajar	iii
Pengesahan dan Tanda Tangan Penyelia	iv
Penghargaan	v
Isi Kandungan	vi
Abstrak	viii
1.0 Pengenalan	1
1.1 Latar belakang kajian	1-4
1.2 Persoalan Kajian	4
1.3 Permasalahan Kajian	4-5
1.4 Objektif Kajian	5
1.5 Kepentingan Kajian	5-6
1.6 Limitasi Kajian	6
2.0 Kajian Lepas	7
2.1 Buku	7-10
2.2 Artis Rujukan	10-14
3.0 Metodologi	14
3.1 Data Primer	14-15
3.1.1 Eksperimentasi	16
3.1.2 Pemerhatian	16
3.1.3 Soal Selidik	16
3.2 Data Sekunder	16
3.2.1 Kaedah Pustaka	16-17

4.0 Dapatan Kajian / Karya	17
4.1 Gaya Persembahan	18
4.2 Teknik	18
4.2.1 Pemetaan	18
4.2.2 Pemasangan	19
4.2.3 Pencahayaan	19
4.2.4 Medium	20
4.2.5 Audio	20
5.0 Kesimpulan	20
Bibliografi	21
Lampiran	22-25

ABSTRAK

Seni video pemetaan adalah sebuah gaya baru dalam era seni media baru yang merupakan fenomena terkini dalam perkembangan seni tampak Malaysia. Ia adalah kaedah terbaru oleh karyawan seni halus memaparkan visual yang mempunyai makna tersirat tentang sesuatu perkara atau isu yang ingin diketengahkan oleh pengkaji dan mempunyai tujuan samada untuk kritikan, pendedahan, dokumentari, iklan dan lain-lain konteks seni halus untuk disampaikan kepada audien. '*Video pemetaan: gaya baru amalan seni video di Malaysia*' adalah kajian yang membincangkan teknik video pemetaan, kaedah eksplorasi terhadap ruang dimensi nyata kepada dimensi maya dan juga berkaitan dengan aspek seni arkitek serta ketepatan dalam pengiraan skala. Melalui kajian ini, karya bertajuk '*Exposed*' telah dihasilkan memaparkan kehidupan pelajar di Universiti Malaysia Sarawak (UNIMAS), dengan unsur-unsur metafora kehidupan seorang pelajar universiti yang berkait-rapat dengan maksud yang tersirat, akhirnya dapat dikongsi bersama audien yang terlibat dan secara tidak langsung menjadi sebahagian dari persembahan pemetaan video tersebut.

1.0 PENGENALAN

1.1 Latar Belakang Kajian

Seni Media Baru terutamanya dalam pengkhususan Seni Elektronik mempunyai cabang-cabang yang tersendiri dalam konsep Seni Media Baru, antaranya ialah seni siber, seni video, seni cahaya, seni komputer dan yang terbaru seni pemetaan. Dengan penggunaan teknologi yang pelbagai dapat mempengaruhi cara hidup atau cara penghasilan karya manusia pada masa kini tentunya berkait rapat dengan sesuatu yang baru, canggih dan berteknologi.

Seni pemetaan yang juga lebih dikenali sebagai *video mapping* merupakan kaedah pemetaan yang membolehkan imejan dipancarkan pada sebuah objek yang lain menjadi satu hasil karya seni. Seni pemetaan boleh digunakan dalam pelbagai bentuk teknik pencahayaan dan merupakan salah satu seni media baru menggunakan cahaya. Medium ini menjadi landasan baru untuk merealisasi dan menyampaikan mesej kepada audien dengan menggunakan teknologi yang lebih canggih serta lebih interaktif. Seni ini merangkumi cantuman antara seni halus, penggunaan media dan pengaplikasian teknologi dalam pengolahan karya.

Menurut Wan Jamarul (2005), teknologi elektronik dan teknologi maklumat yang semakin pesat berkembang telah mula menular di dalam perkembangan seni halus. Sehubungan dengan itu, ianya mungkin menjadi aliran baru di dalam seni tampak dan mampu memberi perubahan dan kelainan dalam penghasilan karya seni, ini kerana setiap pengolahan karya seni elektronik pada zaman berteknologi kini amat diperlukan kerana ia memainkan peranan utama sebagai wadah pengucapan seni rupa baru yang

relevan dengan cabaran semasa dalam konteks mendepani arus globalisasi, cabaran pasca moden dan dunia tanpa sempadan.

Menurut Hasnul Jamal Saidon dalam nota esainya yang berjudul “Pengenalan Seni Elektronik: Dari Media Massa Ke Multimedia Seni Elektronik Di Malaysia” (1997), *Hyperview*, dalam pameran solonya menampilkan sebuah karya interaktif CD-ROM. Karya interaktif ini mengizinkan interaksi secara langsung dari penonton menerusi sebuah stesen kerja komputer dan pancaran LCD di atas dinding galeri. Dalam sebuah karya lain, Hasnul merakamkan imejan penonton secara langsung dari kamera video dan menggabungkan dengan tayangan video yang telah siap. Menerusi perantaraan elektronik, penonton telah di bawa masuk ke alam karya, menjadi sebahagian dari cetusan idea tentang anjakan persepsi. Karya video satu saluran dan kolaj lukisan digital turut dipamerkan. Menerusi kenyataan beliau medium baru ini dapat menjadi perintis perkembangan seni video yang lebih relevan dengan penggunaan teknologi yang canggih dalam menghasilkan karya.

Video Pemetaan

Menurut Bryan Dan Michelle Dodson (2008), *‘Video Projection Mapping is an exciting new projection technique that can turn almost any surface into a dynamic video display. Specialized software is used to warp and mask the projected image to make it fit perfectly on irregularly shaped screens. When done right, the end result is a dynamic projection installation that transcends ordinary video projection. The goal of this site is to compile examples of impressive uses of video mapping techniques’*.

Menerusi pemahaman pengkaji, seni pemetaan adalah teknik baru dalam penggunaan projektor yang boleh menukar hampir semua permukaan ke dalam paparan video yang dinamik. Perisian khusus digunakan untuk mendapatkan skala yang tepat.

Immersive multimedia merujuk kepada simulasi janaan komputer yang menghasilkan realiti dengan fizikal, dimensi ruang dan visual. Teknologi interaktif ini digunakan oleh arkitek-arkitek, para pengkaji sains dan kejuruteraan, kesenian, hiburan serta industri permainan video. Sistem realiti maya dapat menghasilkan simulasi daripada berjalan menembusi sesebuah bangunan sebelum pembinaan hinggalah simulasi bagi penerbangan pesawat dan permainan komputer 3-Dimensi (3D).

Teknologi immersif dan realiti maya amat berkuasa di mana manusia boleh berinteraksi dengan komputer dalam menghasilkan persekitaran yang melibatkan peniruan cara kehidupan sebenar. Walaupun aplikasinya diketahui lebih menjurus dalam industri hiburan, keupayaan sebenarnya terletak dalam bidang-bidang perubatan, sains, kejuruteraan, penerokaan dan carigali minyak, pemaparan data dan untuk kegunaan ketenteraan.

Teknologi 3D dan teknologi immersif menjadi semakin bersepadu dan boleh didapati untuk berbagai jenis penggunaan. Ia memerlukan rekabentuk paparan yang baik serta kandungan yang inovatif dalam penghasilan permainan komputer generasi

akan datang dan penggunaan teknologi bersepadu seperti dalam alat-alat mudah-alih, sistem-sistem agihan jaringan dan aplikasi-aplikasi komputer.

Kris Davidson (2010) dalam kenyataannya, beliau menganggap hidup mempunyai kaitan dengan seni dalam pemulihan diri yang menjadikan karyanya dipersembahkan di dalam beberapa variasi gaya berasaskan geometri.

1.2 Persoalan Kajian

Sejauh manakah teknik pemetaan dan pemasangan dapat memberikan impak yang besar dalam menghasilkan sesebuah karya seni media baru.

1.3 Kenyataan Masalah

Karya seni pemetaan di Malaysia masih baru dan masih terhad memandangkan artis di Malaysia kurang melibatkan diri dalam seni pemetaan maka pengkaji hanya merujuk kepada rujukan artis luar negara yang rasionalnya sudah bertapak seni media baru. Penerimaan pengkarya kerana dahulunya kebanyakan karya hanya dilukis di atas kanvas, namun dengan teknologi sekarang adakah mereka dapat menerima pengaplikasian teknologi dalam karya mereka.

Pendedahan kepada teknologi masih kurang terutamanya di kalangan karyawan muda kerana mereka masih lagi ditekankan dengan seni konvensional selain artis lama masih lagi tidak berganjak dari medium yang lama. Di Malaysia, seni pemetaan adalah

sesuatu yang baru menyebabkan kekurangan data untuk mendapatkan bahan dalam menghasilkan karya.

Menurut Haris Abadi salah seorang perintis awal dalam perkembangan seni video pemetaan (2011), dalam kenyataannya beliau turut mengalami masalah yang sama dalam mencari data kerana beliau adalah salah seorang perintis awal dalam seni pemetaan di Malaysia.

1.4 Objektif Kajian

1. Mengenalpasti adakah video pemetaan sesuai digunakan dalam menghasilkan karya interaktif.
2. Menganalisis elemen-elemen seni video pemetaan dan teknik persembahan secara pemasangan yang dapat menimbulkan karya berbentuk interaktif.
3. Membuat ekperimentasi berdasarkan penghasilan video pemetaan dengan menggunakan teknologi dan kaedah berskala.
4. Menghasilkan karya berbentuk video pemetaan dengan menggunakan pendekatan baru seperti menggunakan imejan animasi dan audio yang dapat menarik minat audien dengan menekankan konsep dan idea.

1.5 Kepentingan Kajian

Video pemetaan adalah salah satu seni media baru yang masih baru untuk di teroka. Secara tidak langsung seni pemetaan menjadi landasan baru untuk menghasilkan karya yang lebih canggih menggunakan teknologi-teknologi yang mengekalkan ciri-ciri interaktif yang bersifat dinamik mampu menciptakan elemen

yang merangkumi aspek seperti yang diperlukan dalam seni elektronik. Seni visual mempunyai pelbagai medium yang boleh menyampaikan idea kerana dahulunya idea disampaikan dalam bentuk medium sejuk atau kering. Karya yang menggunakan media elektronik semasa seperti video, internet dan komputer dapat dijadikan sebagai rujukan kepada skrin yang menggunakan bahasa visualnya dan imaginatif untuk melahirkan suasana dan keadaan yang sebenar.

1.6 Limitasi Kajian

Seni media baru merupakan salah satu seni kontemporari yang digunakan seawal kurun ke-2 namun perkembangannya di Malaysia bermula pada 1960-an sehingga kini. Pendekatan media baru dalam menghasilkan sesebuah karya baru sahaja mengalami revolusi dan perubahan yang besar serta drastik terhadap karya yang dihasilkan. Memberi impak kepada pengkarya mahupun audien. Masalah yang timbul dalam menjalankan kajian ini antaranya ialah sukar mencari pengkarya yang menggunakan seni media baru di kawasan negeri Sarawak. Data yang diperoleh sedikit untuk dibuat rujukan kerana skop yang dipilih hanya dalam kawasan Malaysia.

Rujukan sukar untuk diperoleh kerana faktor persekitaran yang minimum. Kajian ini memerlukan analisis dan sejarah tahun mulanya menggunakan pendekatan Seni media baru di Malaysia. Berlakunya percanggahan dari segi sejarah kerana tiada justifikasi yang jelas serta data yang diperoleh amat kurang. Antara lainnya, kekurangan artis media baru dalam menghasilkan karya secara tidak langsung data yang diperoleh tidak konsisten.

2.0 KAJIAN LEPAS

2.1 Buku

Pemahaman mengenai karya berbentuk video diterangkan melalui konsep yang hendak disampaikan agar tidak mengelirukan audien yang menginterpretasi sesebuah karya. Melalui perencanaan ini, penilaian masyarakat terhadap media video lebih mengapresiasi seni ini sejajar dengan media lain. Kenyataan ini dapat disokong dari buku tulisan Micheal Rush yang bertajuk '*Video Art*', (2001, ms 8)

The story of Video Art embraces all the significant art ideas and forms of recent times – Abstract, conceptual, Minimal, Performance and Pop Art, photography and digital art.

Menurut Vito Acconci, (1993) *World Wide Video*, '*installation places an art-work in a specific site, for a specific time a specific duration and also, possibly, a specific historic time*'. Vito Acconci menyatakan installasi bukan terkandas hanya pada sesebuah kawasan sahaja sebaliknya penghasilan karya tidak terikat pada sesebuah tempat dan luas penggunaanya. Seni pemetaan merupakan salah satu media baru yang di hasilkan menggunakan kaedah '*site specific*' bukan terkongkong di bawah bumbung. Namun fenomena seni tampak kini lebih luas cara penyampaianya mengikut peredaran zaman yang lebih canggih.

Menurut Frank Popper, (1993) dalam bukunya *Art of The Electronic Age*, menyatakan video memainkan peranan penting sebagai lambang koresponden dengan memastikan komunikasi lebih pantas penerimaan melalui imej yang dipindahkan, menurut kamus *Advance English Dictionary* menyatakan '*video is a copy of film or*

television programme or a filmed recording of an event on magnetic tape, that you watch using a video recorder and television set'. Video secara umumnya kita ketahui dapat merakam sesuatu aktiviti pada masa itu juga dan ia merupakan sesuatu yang berbeza dengan sinema.

Menurut Sharkawi Che Din dalam bukunya yang berjudul "Animasi 3D" (2000), 'Animasi 3D' pada umumnya dibahagikan kepada dua bidang yang berbeza iaitu animasi 2 dimensi (2D) dan animasi (3D). Animasi 2D dirujuk sebagai animasi data yang dihasilkan dengan cara melakar setiap kerangka animasi melalui perisian khusus seperti *SoftImage ToonZ*, *Macromedia Director* dan *Flipbook*. Contoh animasi 2D seperti filem *The Lion King*, *Mulan* dan *Fantasia*. Animasi 3D merujuk kepada animasi yang dihasilkan secara tiga dimensi dan setiap objek dianimasikan melalui ruang maya dengan cara memasukkan dan mengubahsuai nilai koordinasi satah X, Y dan Z. Contoh filem animasi 3D ialah *A Bug's Life*, *Antz*, *Matrix* dan lain-lain.

Dalam menghasilkan sesebuah karya, juru animasi bertanggungjawab menghasilkan karya yang bermutu berdasarkan kepakaran beliau sebagai seorang juru animasi yang benar-benar mahir dan menggunakan kemudahan teknologi komputer untuk mentransformasikan idea tampak kepada bentuk 'persekitaran maya' (*virtual environment*) yang boleh digabungkan dengan unsur-unsur tambahan seperti pergerakan, bunyi, ekspresi dan sebagainya. Dalam hal ini, komputer hanyalah bertindak sebagai alat bantu untuk melaksanakan tugas seperti yang 'diarahkan' oleh juru animasi dengan pantas dan cekap. Juru animasi berperanan penting sebagai

penerbit, pengarah, penulis skrip, pengarah seni, pengarah fotografi, pengarah pencahayaan, pereka set, pereka bunyi, penyunting serta pengarah pasca-produksi.

Menurut Hasnul Jamal Saidon dalam penulisan esei beliau yang merupakan terjemahan dan olahan semula dari katalog Pameran Seni Elektronik Pertama, Balai Seni Lukis Negara, Kuala Lumpur (1997), menyatakan kemunculan seni komputer yang hadir lebih awal dari seni video memperlihatkan sikap berpandangan jauh Kamarudzaman dan Ismail Zain. Secara tidak langsung, ia juga membuktikan seakan wujudnya satu bentuk kelesuan dari segi penerokaan eksperimental dan kritikal dalam amalan berkarya seni tampak tempatan. Lebih menghairankan situasi ini wujud di celah ledakan media massa dan kini teknologi maklumat yang semakin mempengaruhi corak pengalaman budaya semasa.

Pablo Valbuena (2008), ada menyatakan *"The construction is gradual, and makes you forget the original space. The difference creates a tension; the building becomes a special reality that is not there"*. Kenyataan ini menguatkan lagi kajian pengkaji tentang kaedah pemetaan, bukan sahaja teknologi dan teknik penyuntingan memainkan peranan dalam penghasilan karya berbentuk seni pemetaan, malah pemilihan sesuatu kawasan yang membolehkan pengkaji menjana sesuatu dimensi baru untuk membuat kawasan tersebut menjadi dimensi yang seolah-olah nyata. Selain menjadikan karya berbentuk seni pemetaan amat menarik dan sesuai untuk dipertontonkan oleh semua lapisan masyarakat.

Melalui kajian yang dilakukan, pengkaji berpendapat bahawa seni video pemetaan merupakan sebuah landasan baru untuk mencabar kebolehan seseorang artis melalui cara persembahan, pengolahan karya, teknik dan cara mendapatkan skala. Medium ini mempunyai daya tarikan yang kuat kerana pengkaji dapat mengubah persekitaran menjadi satu persekitaran maya yang lebih dinamik dengan menggunakan skala yang besar. Secara tidak langsung penerimaan audien terhadap sesebuah karya seni pemetaan terbuka luas dan tidak terikat hanya kepada golongan yang tertentu sahaja.

2.2 Artis Rujukan

Haris Abadi

Karya ini adalah berkisar tentang pentingnya ilmu pengetahuan yang menggunakan unsur cahaya serta installasi dalam menyampaikan mesej kepada audien. Haris merujuk pada surat 'Al-Alaq' (yang menyoroti pentingnya pengetahuan) sebagai analogi, berusaha menunjukkan definisi 'membaca' dalam konteks karya seni video pemetaan.

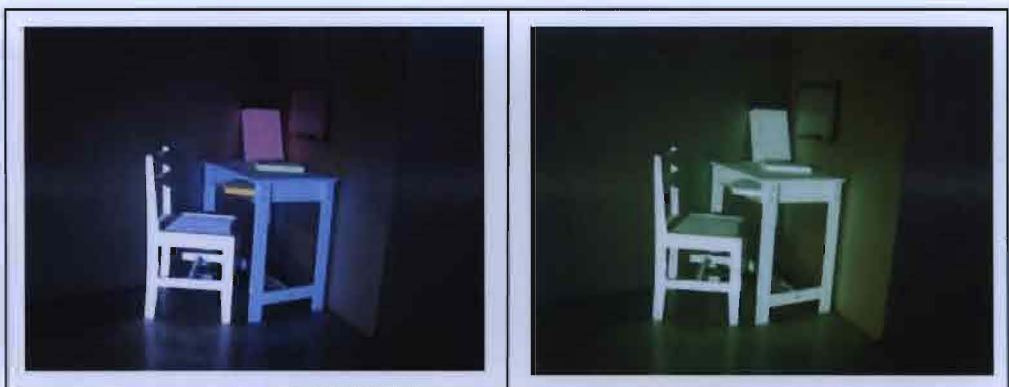


Figura 1

Read The Wingdings
2009
Video satu saluran

'*Techno-grounded*' adalah sebuah karya tentang masyarakat global, berbilang bangsa dan konsumerisme yang berada dalam dunia berteknologi. Menggunakan 'Wayang Kulit' sebagai medium utama yang memberi mesej kepada masyarakat tentang tentang sikap berhati-hati terhadap teknologi.



Figura 2

Techno Grounded
Video satu saluran

Karya '*The Stages*' berkisar tentang 'Cerita Pokok' dari wayang kulit Siam yang memaparkan pertarungan antara watak baik dan jahat. Semua watak adalah watak artis itu sendiri di mana Haris menjadi watak utama iaitu Tok dalang yang mengawal keseluruhan cerita. Dari sudut lain, beliau menekankan konsep 'keseimbangan' dalam kehidupan (konsep Ying dan Yang) di mana terdapat garis atau paksi yang memisahkan kebaikan dan kejahatan, seperti tulang punggung pohon beringin.

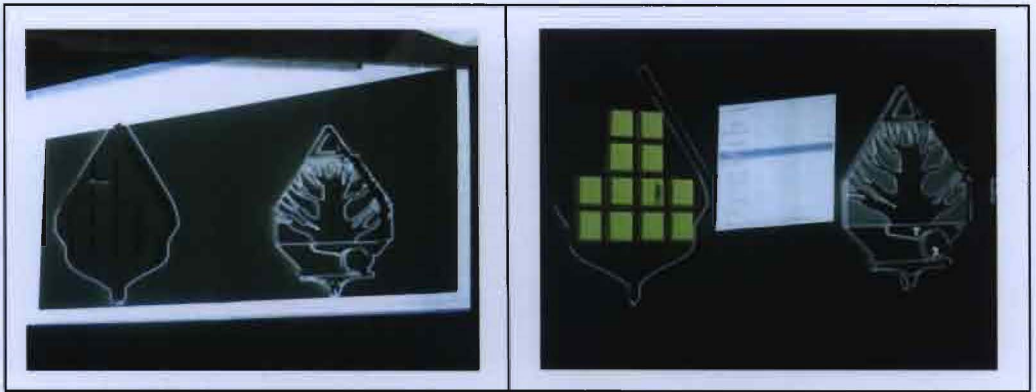


Figura 3

'The Stages'

2008

Video satu saluran di atas permukaan dinding

Pablo Valbueana

Menurut Pablo, ruang bukan hanya terbagi kepada 3 Dimensi, tetapi ruang adalah sesuatu yang tidak nyata lebih kepada 3 Dimensi. Kita boleh mencipta ruang menggunakan ilusi menjadi realiti.

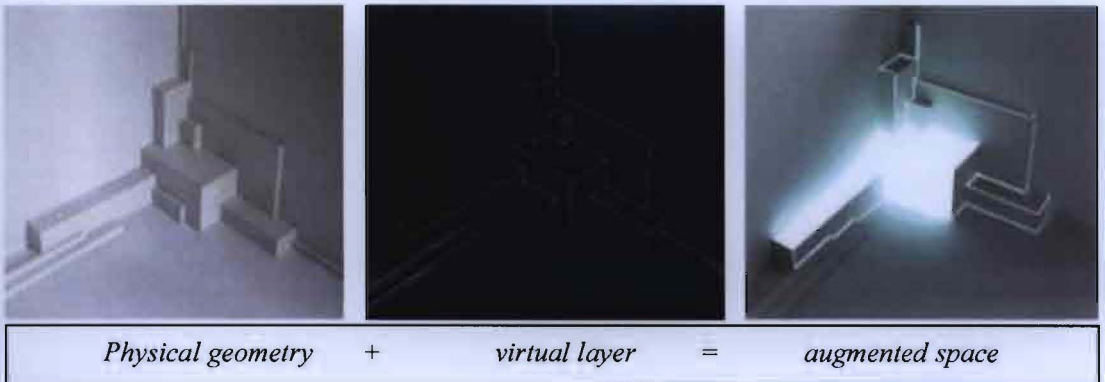


Figura 4

'Augmented space' merupakan pengolahan daripada bentuk geometri fizikal asal yang dimanipulasikan kepada lapisan maya.

Vanishing Point

Menurut Pablo penerapan penggunaan titik lenyap amat penting dalam menghasilkan sesebuah karya berbentuk seni pemetaan kerana faktor kawasan dan realiti maya yang lebih mantap.

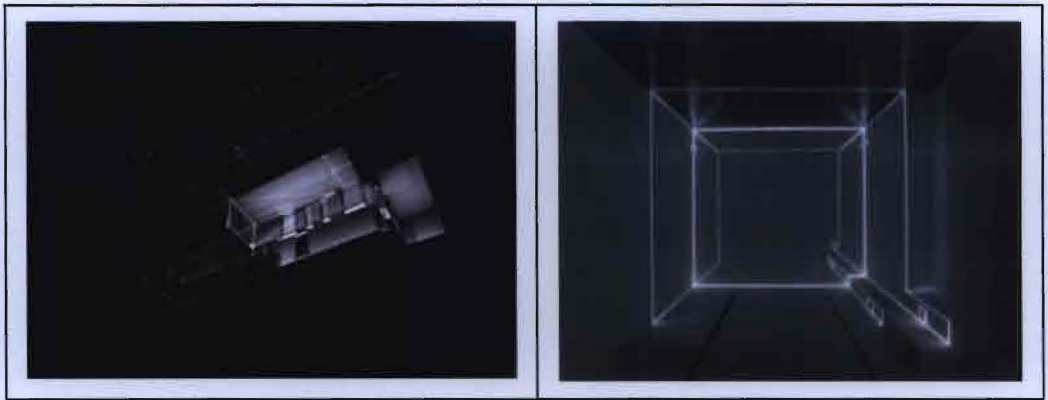


Figura 5

Penggunaan titik lenyap dalam menghasilkan imej maya.

Quadratura

Quadratura adalah teknik yang digunakan dalam seni barok. Dalam karya ini, beliau menghasilkan perspektif maya di mana pemasangan khusus telah dilakukan mengikut prinsip yang sama namun ruangan dimanipulasikan menjadi lebih panjang melalaui teknik ini paksi utama dari bilik *Abier tox Obras* dipanjangkan dan batas-batas ruang fizikal dibubarkan.

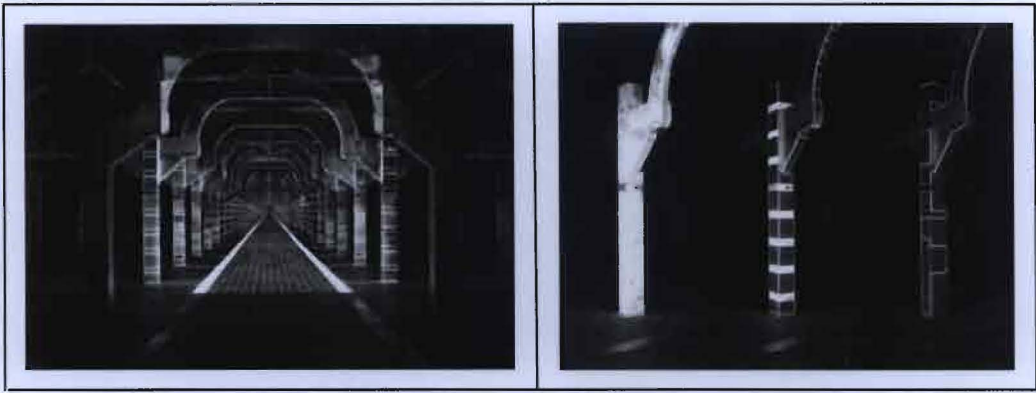


Figura 6

Figura di atas adalah contoh karya yang menggunakan perspektif titik lenyap untuk menunjukkan visual maya.

Melalui pemerhatian yang telah dilakukan oleh pengkaji menerusi karya Haris Abadi dan Pablo Valbuena, dapat diklasifikasikan bahawa seni pemetaan mereka menggunakan teknik, kaedah, dan projeksi yang sama. Perbezaan hanyalah menerusi konsep, skala dan gaya persembahan artis itu sendiri melalui pemahaman dan cara mempersembahkan karya masing-masing.

3.0 METODOLOGI

3.1 Data Primer

Kerja lapangan merupakan kaedah yang terdapat dalam data primer iaitu satu cara penyelidikan yang memerlukan penyelidik turun atau pergi ke kawasan kajian untuk mengumpul data. Pengkaji mengenalpasti kawasan atau kelompok sosial yang akan dikaji. Kerja lapangan yang terlibat dalam kajian ialah eksperimentasi, pemerhatian dan soal selidik.

3.1.1 Eksperimentasi

Pada semester pertama, pengkaji telah memulakan eksperimentasi seni pemetaan dengan mencari teknik-teknik yang bersesuaian serta kaedah mendapatkan skala unjuran untuk mendapatkan saiz serta kejituan ukuran yang telah ditetapkan oleh pengkaji. Pada peringkat awal pengkaji melakukan eksperimentasi bahan terhadap objek (3D) seperti pedestal untuk mendapatkan skala dan teknik yang betul. Setelah eksperimentasi terhadap objek 3D Berjaya, seterusnya pengkaji beralih kepada permukaan dinding lif *Lower Ground* (LG) di bangunan Fakulti Seni Gunaan & Kreatif.

Berikutnya, pada semester kedua, pengkaji telah beralih kepada kawasan yang lebih besar iaitu di bangunan Rumah Universiti. Pengkaji menerapkan elemen-elemen seperti penggunaan ruang dalam dimensi yang besar serta menerapkan teknik realiti maya di mana pengkaji mengubah suasana persekitaran dinding menjadi sebuah visual dimensi yang lain. Di samping itu pengkaji telah menjalankan pelbagai eksperimen untuk mendapatkan hasil dapatan yang kukuh dari segi cara mendapatkan skala, teknik persembahan karya, cara pemasangan, serta menjalankan ekperimentasi secara '*live performance*'. Hasil dapatan daripada kajian yang telah dibuat amat memberangsangkan secara keseluruhannya, selain menyampaikan mesej kepada audien menggunakan pendekatan yang baru, malah pengkaji juga dapat mencipta satu teknik baru dalam amalan seni tampak di Malaysia.